

Courage (suerte, valor, coraje)

Un animal, bebiendo con una pajita en un cubilete en el que está inscrita la palabra "Courage", piensa en algo, pero ¿en qué?

Efectivamente, el coraje, es lo que necesitamos: la fuerza regeneradora para sobrevivir a un "Game over". "Play again!" Vuelve a empezar.

Entre los videojuegos de los años 70 y el último *Final Fantasy*, se sitúa la frescura de Ruth Gómez en esta historia de rol en la que nosotros somos los guerreros.

Inspirada en el barrio parisino de Belleville y en sus murales urbanos, la animación *Spray* es un grafiti que se dibuja gradualmente a través de la simulación de un videojuego. Originalmente diseñada para proyectarse en la fachada de un edificio en la Puerta del Sol de Madrid, la pieza muestra un fuerte deseo de integración de la imagen de vídeo en la arquitectura y en la vida de la calle. Ruth Gómez insufla una mirada poética en el espacio urbano aunque los carteles publicitarios inundan las ciudades.

Los dibujos, grafitis y vinilos adhesivos que se utilizaron para componer este vídeo de animación se muestran en esta exposición.

Spray pone en escena un caos controlado de pequeñas perturbaciones humanas. El muro animado genera un contenedor de imágenes donde muchas tramas encajan entre ellas implicando a nuestros estados de ánimo cotidianos. El video combina al mismo tiempo escenas y figuras que provienen de animaciones anteriores de la artista con personas reales, animales y firmas. Unos atractivos labios, bombardeados por un *Space Invader* que sobrevuela, portan un mensaje: "I LOVE YOU".

El célebre extraterrestre *Space Invaders* regula y desencadena fragmentos de animación entre las figuras, los símbolos, citas, el recuerdo y lo cotidiano. Articula un mecanismo, a modo de marionetista, donde vemos: una cebra galopando, una jirafa, un flamenco rosa, un tití, mujeres bonitas -una de ellas haciéndose la manicura-, un hombre con rastros de carmín en el cuello, un oso polar, un pelícano, una marmota adormilada, un pez gato, un pingüino, una rana, unos amantes, un personaje tatuado con un casco de motorista que juega al *Hula hoop* mientras su sombra no hace lo que le dice su cabeza...

El bestiario de Ruth Gómez, en la que el ser humano es mostrado como un animal más, conduce lo absurdo hacia una poética urbana. El primer rol es dado a la marmota que sostiene su cubilete, lleno tal vez, de Coca-Cola: "Courage".

Optimista y alentador, Ruth Gómez todavía quiere creer, a pesar de la crisis, a pesar del consumismo, a pesar de una concepción materialista dominante, que deja poco espacio para los sueños y la poesía. La dureza presente en sus vídeos anteriores da paso a una declaración interesante y positiva.

Juguemos.

Richard Neyroud / 2012.

(Texte original)

Courage

Un animal, buvant à la paille dans un gobelet sur lequel est inscrit le mot *Courage*, songe à quelque chose, mais à quoi ?

Effectivement, du courage, nous en avons bien besoin : cette force régénératrice pour survivre au *Game over : Play again!* On y retourne.

Entre les jeux vidéos des années 70' et les derniers *Final Fantasy*, il y a dans la fresque de Ruth Gómez une histoire de jeu de rôle dans lequel nous sommes guerriers.

Inspirée du quartier de Belleville à Paris et de ses fresques urbaines, l'animation *Spray* est un graffiti qui se dessine progressivement à travers la simulation d'un jeu vidéo. Initialement conçue pour une projection en façade d'un bâtiment de la Puerta del Sol à Madrid, le film montre un fort désir d'insertion de l'image vidéo dans l'architecture et la vie urbaine. Ruth Gómez insuffle un regard poétique sur l'espace urbain alors que les écrans publicitaires pullulent dans les villes. Dessins, wall drawing et stickers ayant servis à la réalisation du film d'animation sont exposés.

Spray met en scène un chaos contrôlé de petites perturbations humaines. Le mur animé génère un container d'images où plusieurs récits se recoupent entre eux impliquant nos états d'âme quotidiens. La vidéo combine à la fois des figures ou scènes provenant de précédentes animations de l'artiste assimilés à des personnages réels, des animaux et des tags. Des lèvres sexy bombardées par un *Space Invader* planant portent un message : *I LOVE YOU*.

Le célèbre alien du *Space Invaders* régule et déclenche de courtes animations entre la figure, le symbole, la citation, le souvenir et le quotidien. Il articule une mécanique à la manière d'un marionnettiste où l'on voit un zèbre au galop, une girafe, un flamand rose, un ouistiti, des jolies femmes dont l'une en train de se manucurer les ongles, un homme avec des traces de rouge à lèvres dans le cou, un ours polaire, un pélican, une marmotte sommeillant, un poisson-chat, un pingouin, une grenouille, un baiser, un personnage tatoué en train de faire du oula-up un casque de moto sur la tête et son ombre qui n'en fait qu'à sa tête...

Le bestiaire de Ruth Gómez, dans lequel l'humain serait juste un animal de plus, pousse l'absurde vers une poésie urbaine. Le premier rôle est donné à la marmotte tenant son gobelet qui pourrait être rempli de Coca-Cola : *Courage*.

Entraînante et encourageante, Ruth Gómez veut encore y croire, malgré la crise, malgré le consumérisme, malgré une conception matérialiste dominante, qui laisse peu de place aux rêveries et à la poésie. La dureté présente dans ses vidéos passées donne place à une déclaration engageante et positive.

Jouons.

Richard Neyroud / 2012.